no.463
1993年12/15

ゲームマシン

アミューズメント通信
DECEMBER 15, 1993

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

カプコンの「ストII」ゲーム性訴訟に伴い

データイースト反訴

虚偽事実の陳述で営業上の信用損われたと

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）は十一月二十六日、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）による著作権訴訟に関連して損害賠償などを求める反訴を東京地裁に提出した。両社の訴えは東京地裁民事第二十九部で併合して審理される見通しだ。

データイーストの訴えは、カプコンが九月三日に起こした著作権訴訟に関連し、競業関係にあるカプコンが、日本経済新聞社の記者に対して虚偽の事実を述べ、その結果日経新聞（十月十九日付）と日経産業新聞（同二十日付）の記事が掲載され、データイーストの営業上の信用が害されたが、これは不正競争防止法で定める営業誹謗行為（第一条第一項第六号）に当たるとして、三千万円の損害賠償と日経新聞などでの謝罪広告を求めるもの。

訴状の中でデータイーストは、カプコンが日経新聞の記者に対し、①「ストII」および「ストIIダッシュ」と「ファイターズヒストリー」は、基本的なコンセプトやプログラム、キャラクターなど多くの点で酷似しており、著作権侵害となる、②「ファイターズヒストリー」は物真似であり、物真似ばかりしていたら業界の発展は止まってしまうので、カプコンによる提訴を機にゲームソフト業界が健全な開発姿勢を取り戻してほしい――と述べているが、「ファイターズヒストリー」は「ストII」および「ストIIダッシュ」を模倣したものでなく、著作権侵害が生じる余地がないので、このような話をしたことは虚偽の事実を陳述したことになる、としている。

日経産業新聞(10月20日付)記事

実際、日経新聞と日経産業新聞には、カプコンの辻本社長が述べたとされるこのような記事が掲載されているが、述べたことと書かれたものが必ずしも同じではないにもかかわらず、記事では引用符をつけ発言内容であることを示していることから、反訴では同じことだとしたもよう。しかし日経新聞と日経産業新聞には、著作権法では著作物としてゲームソフト（TVゲーム）が例示されていないので、TVゲームの著作権保護は難しいという事実誤認の記述個所もある（実際には無断コピーから保護するなど、TVゲームの著作権は確立している）。

データイーストでは今回の反訴を機に改めて、①カプコンは著作権侵害を主張しているが、カプコンが保護対象とするものは、著作権法が保護しないとするアイデアにすぎない、②カプコンは不正競争防止法違反（商品主体混同行為）を予備的請求としているが、社名や商品名など明示されており誤認混同される恐れがまったくない、とコメントをしている。

カプコンでは、データイーストの反訴に関して特別のコメントはなく、本訴を進めることで法的判断（判決）を求めたいとすることに変わりはない、としている（本紙前号の記事参照）。カプコンによる訴訟提起の事実について、同社では当初ニュースリリースを出すなどして発表するという考えはなかったが、それは相手に対する影響を考慮したから（同社法務部）とのこと。しかし、日経などの報道でデータイーストは営業上の信用を害されたとして反訴を起こしたわけで、カプコンによる配慮は意味がなかったもようだ。

なお日経新聞などの記事を問題としている点について、カプコンでは日経新聞社がその責任において報じたことであり、カプコンに直接の責任はないと説明している。

―偽キャラクターカード事件―

埼玉県警が千葉の

コピーヤー夫妻を逮捕

SNK「餓狼伝説2」のカード90万枚製造

埼玉県警生活経済課と吉川署は十一月十一日、SNKのTVゲーム「餓狼伝説2」の登場人物などを印刷したキャラクターカードの無断コピー品を製造、販売したとして不正競争防止法違反の疑いで、㈲コウダ（本社千葉県柏市）の社長・武田裕史（五二）と妻・武田紀子（四九）の両容疑者を逮捕した。

これは㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）が七月三十日に告訴したもの。SNKは同社「ネオジオ」ソフトのTVゲーム「餓狼伝説2」（九二年十二月発売）を含め、同社TVゲームから生まれたキャラクターのライセンス業務もしている。キャラクターカードについては、㈱ユウ（本社埼玉県大宮市）などに七タイトル許諾、うちユウの製造したオリジナル・キャラクターカード「餓狼伝説2」は一千三百万枚に達するほどの人気商品。

オリジナルのキャラクターカードは、五枚入りのカプセルとして、いわゆる「ガチャガチャ」自販機を通じて販売されており、子どもたちの間で人気を集めている。ところが三月、この無断コピー品が出回っているとの情報があり、SNKでは全国の営業所を通じて調査を開始。栃木、東京、愛知、熊本の四都県でコピー品が次々に発見されたことから、告訴に至ったもの。

調べによると、コウダは少なくとも二月下旬から三月下旬にかけ、「餓狼伝説2」のキャラクターカードを写真製版で無断コピー、埼玉県三郷市の工場で商品化し、四月二日から同十六日までの間に埼玉など四都県の九業者に約二十九万枚、二百九十三万円相当を売っていた。このほか全国に六十万枚を販売していたことが確認されている。

オリジナル品のキャラクターカードに対し、コウダのコピー品は、サイズがやや大きい、SNKの著作権表示がないなどいくつかの相違点があるほか、写真製版により印刷内容がそっくり同じとなっている。また「ガチャガチャ」の掲示用パネルでも、表題を「餓狼伝記」とした無断コピーパネルを制作していた。業者価格も五枚百円なのに対し、コピー品は三枚百円だった。

「餓狼伝説2」のキャラクターカード。上はオリジナル品で、下のやや大きいのがコピー品

オリジナル品のキャラクターカードに描かれている「餓狼伝説2」のキャラクターは、TVゲームのキャラクターを小さな子ども用バージョンにしたもので、いずれもSNKに著作権がある。また各タイトルとも商標登録の手続きを進めているが、あえて不正競争防止法違反（商品主体混同行為）だけの疑いで刑事訴訟手続きを進めた。

SNKでは、TVゲームの著作権保護をとり崩すことになりかねない今回のコピーカード・メーカーに対し、安易な妥協を一切受け付けず、刑事処分が終るまで法的手続きを進めるとしている。

「日経ビジネス」が

風営規制に焦点

AM業界の陳情を紹介

風営法によるAMゲーム機営業に対する不当な規制について、一般のマスコミも言及することになった。「日経ビジネス」十一月十五日号で報じられた「『風営法の規制外して』、ゲーム機業界陳情」という記事がそれで、JAMMAやAOUによる警察庁への陳情をとりあげている。

風営法による規制が「目の上のたんこぶ」となって業界の健全な発展を阻害するので、規制をなくすことが最終目標だが、今回の陳情はその第一歩だ、と説明。業界側は、規制されるゲーム機種を賭博に悪用されやすい機種に限定すること、クレーンゲームなどでの景品提供が法律上禁止となっているが（合法であることを）明確化すること、を求めているとしている。

しかし、この記事では警察庁は、ゲーム機を使った賭博事犯の検挙件数が八八年の千五件から九二年の三百九十六件に急減したものの「ゲーム機を使った賭博容疑の検挙件数は依然として多発し、悪質・巧妙化している。風営法改正当時と基本的に大きな環境変化はない」と表向き改正に否定的な姿勢を崩さない――となっており、望み薄という印象が強いが、記事では業界の主張にも理解を示している。

JAMMAは一月に風営法改正を求める陳情書を警察庁に提出、説明を継続している。また、SC遊園協会とAOUはそれぞれ昨年十二月に、風営法の行政解釈不統一を改善するなど求める陳情書を提出、警察庁との間で意見交換を進めている。

米国コナミ社の

新社長に平岡氏

坂本氏はコナミ重役にとどまる

コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）は十一月二十四日、業務部を経営企画部に、企画部を事業開発部に、海外営業部を国際事業部にそれぞれ改称したと発表した。これに伴う人事異動は次のとおりで、海外営業部長だった平岡賢司氏が米国コナミ社の社長に就任、同社長だった坂本進氏はコナミ取締役にとどまることになった。

（11月24日）兼国際事業部長、常務営業本部長今井中氏▽管理本部長（人事部長）福原健一氏▽人事部長、小長谷尚平氏。

米国コナミ社社長（海外営業部長兼米国コナミ取締役）平岡賢司氏▽米国コナミ社社長を退任、取締役坂本進氏。

9月中間期で大きく転換

セガ社とカプコンは好調だが

任天堂は減収減益、タイトーとナムコ増収増益見込み

株式公開八社の中間決算がこのほど明らかになったが、セガ社とカプコンが増収となったほか、大半が減収となった。海外家庭用の不調、国内での長引く不況からくる消費低迷がじわりと影響を与えたかたちだ。九四年三月期の業績予想は増収増益が多いが、今後の努力が注目される。

	売上高	経常利益	中間利益
任天堂	260,175(▲ 6.2%)	61,069(▲23.9%)	32,511(▲21.8%)
セガ社	200,645(19.9%)	28,583(4.4%)	15,905(15.5%)
タイトー	45,731(▲ 6.1%)	3,805(22.6%)	1,837(15.7%)
カプコン	44,139(12.1%)	8,206(▲18.2%)	4,013(▲ 7.9%)
ナムコ	31,458(▲ 1.1%)	1,275(▲45.1%)	728(▲35.9%)
コナミ	17,387(—)	285(—)	325(—)
ジャレコ	5,616(▲18.2%)	32(▲93.3%)	4(▲98.2%)
テクモ	4,176(▲38.8%)	318(▲57.2%)	190(▲55.7%)

（単位百万円。カッコ内は前年同期比だがコナミは昨年の決算期変更で比較できない）

任天堂

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は十一月十八日、九月中間決算を発表。先の業績予想下方修正（十月四日）どおり、八四年八月期以来初の減収減益となった。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ六・二%減の二千六百一億七千五百万円、経常利益は二三・九%減の六百十億六千九百万円、中間利益は二一・八%減の三百二十五億一千百万円となった。

売上高構成比は「レジャー機器」が九九・六%で、全体の輸出比率は五九・一%と前年同期より四・二ポイント下がった。同社では「スーパーファミコン」（スーパーNES）関連が比較的順調に推移したが、円高や欧州市場の低迷により減収になったとしている。

九四年三月期の業績予想については、十月四日の下方修正時と変更はない。

セガ社

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は十一月九日、九月中間決算を発表、伸びが低くなったが好調な増収増益を示した。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ一九・九%増の二千六億四千五百万円、経常利益は四・四%増の二百八十五億八千三百万円、中間利益は一五・五%増の百五十九億五百万円となった。

売上高構成比率は業務用販売が一三・七%（前年同期一五・一%）、家庭用が七〇・〇%（六七・九%）、オペレーション収入が一五・六%（一七・〇%）、ロイヤリティ収入が〇・七%。前年同期比では家庭用が二三・七%の伸びを示し、オペレーション収入一〇・七%増、業務用販売八・二%増となっている。なお輸出比率は家庭用の増加を反映し、六八・二%（前年同期六四・二%）とアップした。

業務用販売について、同社では、国内ではクレーン機ブームが下り坂になったこと、業界全体の買い控え傾向により減収になったが、輸出が伸びたとしている。家庭用では米国で16ビット機とCD—ROMプレーヤーを投入、「SFII・CE」などのヒットソフトでシェアを拡大した。オペレーション部門では市場の伸び悩み感はあるが、積極的な店舗展開で増収を達成したとのこと。

九四年三月期の業績予想は、五月時点からやや下方修正し、売上高三千八百億円、経常利益五百七十五億円、当期利益三百七億円と増収増益を見込んでいる。

タイトー

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）は十一月十二日、九月中間決算を発表、昨年カラオケ部門での貸倒れ発生があったことから、今回は減収ながら増益となった。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ六・一%減の四百五十七億三千百万円、経常利益は二二・六%増の三十八億五百万円、中間利益は一五・七%増の十八億三千七百万円となった。

売上高構成比はオペレーション収入が六九・四%（前年同期六四・七%）、業務用販売が一八・五%（一九・一%）、カラオケ販売が七・〇%（一一・七%）、家庭用が四・七%（四・二%）、その他〇・四%（〇・三%）。前年同期比ではオペレーション収入〇・五%増、業務用販売九・四%減、カラオケ販売四三・五%減、家庭用四・七%増となっている。

輸出比率は前年同期の四・五%から二・八%へと落ち込んだ（実数で六・一%減）。

同社ではオペレーション部門について、厳しい環境であるが少ないながらも増収を達成したとしている。業務用販売では厳しい市場環境のため、またカラオケ販売では前年をカバーするに至らずいずれも減少となった、と説明している。

九四年三月期の業績予想について同社は、売上高九百五十億円、経常利益八十五億円、当期利益四十億円との見通しをこのほど初めて明らかにした。これによると通期では増収増益になる。

カプコン

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は十一月二十四日、九月中間決算を発表。増収ながら減益となったが、これは前期経常利益の七六・七%が前年上半期に計上されたためとしている。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ一二・一%増の四百四十一億三千九百万円、経常利益は一八・二%減の八十二億六百万円、中間利益は七・九%減の四十億一千三百万円となった。

売上高構成比は業務用が一五・六%（前年同期三三・〇%）、家庭用が七七・七%（五九・九%）、オペレーション収入が三・八%（四・六%）、ロイヤリティ収入が二・九%（二・五%）。前年同期比では業務用が四七・一%減、家庭用が四五・三%増、オペレーション収入が五・四%減、ロイヤリティ収入が二九%増となっている。

輸出は業務用が四・二%（前年同期一三・一%）と不振だったが、家庭用が二八・二%（二三・五%）と伸ばした。全体の輸出比率は四・二ポイント減の三二・八%となっている。

同社によると業務用では、海外でのコピー品氾濫に対応、ハードを「CPシステムII」へ切り替える時期に当たることから出荷が減少したのと、有力ソフトの本格的投入を先送りしたことから低調だった、としている。一方、家庭用は「ストIIターボ」などで好調に伸ばした。オペレーション収入は、同社のレンタル事業で有力ソフトの時期がずれたことから低調だった、としている。

九四年三月期の業績予想については、十月十八日に明らかにした上方修正の内容と変更はない。それによると通期は大幅な増収増益が見込まれている。

ナムコ

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は十一月十二日、九月中間決算を発表、減収減益となり、通期業績予想も下方修正した。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ一・一%減の三百十四億五千八百万円、経常利益は四五・一%減の十二億七千五百万円、中間利益は三五・九%減の七億二千八百万円となった。

売上高構成比はオペレーション収入が五九・五%（前年同期六〇・七%）、業務用が二八・五%（二八・九%）、家庭用が一一・九（一〇・〇%）、ロイヤリティ収入が〇・一%（〇・四%）。前年同期比ではオペレーション収入三・一%減、業務用二・四%減、家庭用一七%増などとなっている。なお輸出比率は八・〇%（前年同期五・二%）と伸びを示した。

同社では業務用市場について、個人消費低迷の影響からとくに都市部で市場飽和感に伴う競争状態になったため、オペレーション収入が減少したとしている。業務用販売では新製品で順調に伸ばしたが、主力製品の発売が下期に集中したため減少した。家庭用ではJリーグサッカーのブームに沿ったヒットソフトなどで増加したとのこと。

九四年三月期の業績予想については、五月時点の予想を下回る売上高七百四十億円、経常利益四十五億円、当期利益二十三億五千万円を改めて明らかにした。実質上の下方修正だが、これによると通期は増収増益になる。

コナミ

コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）は十一月二十五日、九月中間決算を発表。九二年は九月期（七ヵ月）と九三年三月期（六ヵ月）の二回決算だったので比較できないが、九二年九月期を六ヵ月換算すると実質的に増収減益となる。

九月中間期の売上高は百七十三億八千七百万円、経常利益は二億八千五百万円、中間利益は三億二千五百万円となった。

売上高構成比は業務用販売が二九・五%（九二年九月期は一九・七%）、家庭用が五一・一%（六七・七%）、パチンコメーカー向け液晶ゲーム機器が一二・三%、LSIデザインその他が七・一%（一二・六%）。

輸出比率は五三・六%（九二年九月六一・五%）と下がった。

同社では市場の大きな変化に対応したが、「商品の一部開発のズレが生じたこと」や急激な円高などの影響で、売上、収益ともに当初計画を下回った、と説明。今後は業務用、家庭用が安定成長し、液晶ゲーム機器で大幅な拡大が見込めるとしている。

九四年三月期の業績予想については、十月八日に明らかにした下方修正の内容と変更はない。それによると、前年度十三ヵ月分を十二ヵ月換算したのと比べ実質的に増収減益となるもようだ。

ジャレコ

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は十一月十九日、九月中間決算を発表、十一月五日に明らかにした業績予想下方修正どおりの大幅な減収減益になった。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ一八・二%減の五十六億一千六百万円、経常利益は九三・三%減の三千二百万円、中間利益は九八・二%減の四百万円となった。

売上高構成比は業務用が六二・二%（前年同期七一・三%）、家庭用が二四・九%（一八・八%）、オペレーション収入その他が一二・九%（九・九%）。前年同期比では業務用二九%減、家庭用八・五%増、その他六・三%増となっている。輸出比率は一四・六%（前年同期一二・一%）と上がった。

同社によると、業務用で32ビットシステム基板など予定したのが、十月以降の下期にずれ込んだため。本社近くに開発センター用地（約八百平方メートル）を取得、大分工場の建設も着工しているとのこと。

九四年三月期の業績見通しは、十一月五日に明らかにした下方修正と同じで、変更はない。

テクモ

テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）は十一月二十四日、九月中間決算を発表、景気悪化対策にもかかわらず、とくに海外家庭用が計画を下回り、大幅な減収減益となった。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ三八・八%減の四十一億七千六百万円、経常利益は五七・二%減の三億一千八百万円、中間利益は五五・七%減の一億九千万円となった。

売上高構成比率は業務用自社製品が八・四%（同年同期六・三%）、他社製品が二五・七%（一九・三%）、家庭用が四四・一%（五六・七%）、オペレーション収入が二一・六%（一七・四%）、ロイヤリティ収入が〇・二%（〇・三%）。前年同期比では家庭用の五二%減をはじめ、業務用自社製品二〇%、他社製品一九%、オペレーション収入二四%とすべてダウンした。

輸出比率は海外家庭用の減少により、前年同期の二二・九%から八・八%と大幅減となった。

同社によると、業務用では売れ筋に販売を絞るなどしたが市場飽和化により、また家庭用ではとくに米国向けに出荷を大幅調整したことにより、オペレーション部門では消費不況と業者間競争により、いずれも減収となった。下期で業務用は新ソフトを二作予定、家庭用海外でも力を入れているとのこと。

九四年三月期の業績予想は、十月十五日に明らかにした中間期下方修正時と同様、当初の見通しを変えていない。それによると、わずかな減収減益になる見込みだ。

ビップ創業20年で新会社に移行
アスモ新本社
新会社設立など業界関係者に披露

アスモ新本社披露で、上は（左から）遍々古専務、鎌田会長、上田社長、岡本専務。下は上田社長が挨拶しているようす

㈱ビップ（VIP、本社大阪、上田芳弘社長）では創業二十周年を機に新本社ビルを建設するとともに新会社「㈱アスモ」を設立、十一月十五日に新社屋竣工および新会社設立披露パーティーを開いた。取引業者ら約二百人が参集した。

ビップは一九七三年（昭和四十八年）八月創業、第一号店「ゲームプラザVIP道頓堀」を同年オープンし、翌年二月㈱ビップに法人成りして以来、大阪を中心に次々と新ロケを開設、現在では五十五店を展開する関西での大手オペレーターに成長している。従業員数はアルバイトを含め六百名（うち正社員百名）。

創業二十周年を機にアスモを設立し、従来のビップのオペレーション業務を新会社へ移行させるとともに、アスモ本社ビルとして新社屋を建設し十一月十五日業務を開始した。なおビップは店舗の企画面を担当する。アスモの役員構成および所在地などは次のとおり。

代表取締役社長＝上田芳弘氏、同会長＝鎌田昌信氏。専務取締役＝岡本義教氏、遍々古一郎氏。常務取締役統括営業本部長＝松浦準司氏。取締役総務部長＝見上晃氏。監査役＝鎌田司郎氏。

㈱アスモ＝大阪市西区南堀江三丁目十一の二十二、☎五三五—〇〇一八、営業部☎五三五—一三二五、サービス部☎五三一—五二一五。

新社屋は十階建てで総フロア面積三百平方メートル。一階が受付、二階サービス部、三—五階倉庫、六階更衣室、七階企画営業部、八階総務部、九階経理部、十階多目的ルーム。

披露パーティーで上田社長が「二十三歳の時からの最高のパートナー」として鎌田会長を、また各役員を「創業以来ともに仕事をしてきた者ばかり」と語り順に紹介した。

また同社長は「VIP」の名がいろいろな業種や分野で使われているので、もっと企業イメージにふさわしい社名をということから、アミューズメント・スペース、マネージメント、オペレートの頭文字を取り『アスモ』とし、これはまた“明日も”頑張ろうという意味もある」と述べた。

来ひんとして福徳銀行の大池皓二専務が、「不況に強いAM業界でもどうなるかわからないほどの景気低迷の中で、発展を期しての新社屋竣工に敬意を表したい」と挨拶。

AOUの梅原靖三会長は、「上田社長とは十年来の付き合いだ。大阪の業界人でこれだけ大きな自社ビルを建てたのは上田社長が初めてと思う」と述べた。

タイトーの中西昭雄相談役は、同社前身である太東貿易に上田社長が三十年前に入社し約十年間勤務したことを紹介し、「上田社長は安心して仕事を任せられる人物で、現場をよく理解している最高の経営者」と語った。

この後、大阪府議の芦田武夫議員が乾杯の音頭をとり、宴に入った。

アスモ本社ビルの外観

ナムコ、ソニーの家庭用新ハードの
業務用への応用で提携
ソニーは94年末に32ビット機「PS—X」予定

ソニー㈱（本社東京、大賀典雄社長）と㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は十一月十五日、ソニーの家庭用TVゲーム機に関しナムコがゲームソフトを供給すること、同ゲーム機をナムコが業務用に応用するため共同開発することで、基本的な合意に達したと発表した。

ソニーは新会社㈱ソニー・コンピュータエンタテインメントを設立、九四年末に32ビット機「PS—X」（仮称）で家庭用に参入する（本紙前号参照）。ナムコはソニーの家庭用本体の開発を高く評価し、サードパーティーとしてCGソフトを含め参加するほか、業務用への応用でも合意した。ソニーは、次世代家庭用市場で不可欠とされているCGソフトを確保したことになる。

なおソニーではソフト会社に対する説明会を十月末に開いている。うちコナミはソフト供給と、業務用への応用について話合いを進めており、ナムコに続きソニーの強力な支持者となるもようだ。

ソニーの次世代家庭用で提携したナムコ・中村社長（左）とソニー・大賀社長

コナミ、業界関係者に
名古屋支店披露
業務用と家庭用の中部拠点

コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）はこのほど同社名古屋支店を新設、十一月十五日に同支店で開設披露パーティーを開き、名古屋のオペレーターら約四十人が参集した。

同社ではこれまで国内の営業態勢は東京営業部、大阪支店、札幌と福岡の営業所の四ヵ所だったが、名古屋支店開設で全国五ヵ所（いずれも業務用と家庭用とも）となり営業網を拡充させた。同支店の担当地域は、従来大阪支店担当だった中部と北陸地区、東京営業部担当だった静岡県西部となる。

同支店は名古屋駅前の三井ビル東館九階にあり、フロア面積百六十五平方メートル。支店長に就任した赤木浩二氏を含め男性八名、女性二名の十名のスタッフで同日業務を開始した。

披露パーティーは岸野弘営業部長の司会で進められ、挨拶に立った西村社長は、「好調だったAM業界は今、曲がり角に来ているが、この階段の踊り場と言える時期を乗り越えれば次の発展が期待できる。今は企画、創造力を発揮しハイテク化を一層進めるべき時だと考え、当社では研究開発の新たな拠点として、神奈川県に東京テクニカルセンターを来年七月完成をめざし建設中で、ここではハイテク大型機の開発を進める予定だ。一方で営業拠点の充実も必要ということで、今回名古屋支店を開設し、全国五拠点で賄っていくことになった」と述べた。

赤木支店長は、「かねてより念願だった中部地区の営業拠点設置が実現し、よりきめ細かいサービス、営業活動ができる態勢が整った」と語った。

来ひんとして服部玩具㈱の服部孝夫社長は「現在商戦が盛り上がりに欠けている状況の中で、当地域の一等地に支店を構え手固く一歩を踏み出すということに心強いものを感じる」と挨拶した。

この後、㈱総商の西田孝史常務の乾杯の音頭により宴に入り、コナミの今井中常務が中締めを行なった。

コナミ名古屋支店の披露で、赤木支店長（左上）、西村社長（右上）、総商の西田常務。下の写真はパーティーのようす

三井不動産販売が
スペイン新施設
セガ・ヨーロッパ社が全面協力

三井不動産販売㈱（本社東京、横山宏明社長）は㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）の全面協力により、スペインのアルコベンダス市内にAMゲーム場「メガパーク」を十月二十日オープンしたことを、このほど明らかにした。

同ロケは三井不動産販売の現地法人、スペイン三井不動産販売社（本社マドリード、高橋昌彦社長）が、同日オープンした大型複合施設「アルコベンダス2000」内にテナントとして入り運営。設置に当たりセガ社の英国子会社であるセガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社（本社ロンドン、ジョージ・キーファー会長）と業務提携したもの。

設置場所は映画館や飲食店などがある一階で、五百五十八平方メートルを使用。体感ゲーム機三十台を含むTVゲーム機を約七十台、スポーツゲーム機十台、その他数台の計八十数台を設置。営業時間は午前十一時から深夜一時（金、土曜は三時）まで。

スペインではこれまで百五十平方メートル以下の小規模なゲーム場しかなく、本格的なAMゲーム場はこれが初めてのこと。同ロケは初年度の入場者数二十万人、売上げ二億ペセタ（約一億六千万円）を目標としている。三井不動産販売では同ロケを一号店として、今後「メガパーク」のチェーン展開を進めていくそうだ。

SNKネオジオ「龍虎の拳」
TVアニメ化
年末、フジテレビ系で全国放映

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）はこのほど、同社「ネオジオ」ソフト「龍虎の拳」がテレビアニメ化され、フジテレビ系全国ネットで十二月二十三日放映されることになったと発表した。

「龍虎の拳」は同社"100メガショック"第一弾として九二年九月発売されたヒット作で、「ネオジオ」以外ではSFC用ソフトとしてケイ・アミューズメントリリース㈱から発売されている。「ネオジオ」ソフトのテレビアニメ化は昨年末の「餓狼伝説」、七月末の「餓狼伝説2」に続き三作目となる。

テレビアニメのタイトルは「バトルスピリッツ 龍虎の拳」で、前回と同じ福富博監督、スタジオコメットの協力によりフジテレビ／NASが製作を進めている。このほか製作スタッフは岸間信明脚本、キャラクターデザイン・作画を岩倉和憲監督、美術を西川淳一郎監督らが担当。ストーリーは同ゲームに添った内容で、中心キャラクターの"リョウ・サカザキ"がさらわれた妹を助けるため、"ロバート・ガルシア"とともに敵に戦いを挑んでいくというもの。

番組は「六十分スペシャルアニメ」として、十二月二十三日午前十時半から放映（一部の地域で日時が異なる場合もある）の予定となっている。

TVアニメ「龍虎の拳」のキャラクター

カプコンが設立した
メキシコ子会社
販売、レンタルの拠点

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は十一月十六日、メキシコに子会社、カプコンメキシコ社（保木孝仁社長）を設立したと発表した。メキシコは業務用TVゲーム機の市場として有望なことから、販売とレンタルを主な事業とする予定。

カプコンメキシコ社の設立は十月七日。カプコンが六〇%、米国のロムスター社（保木社長）が三〇%、カプコンUSA社（中山喜仁社長）が一〇%それぞれ出資した。

Capcom Mexico S.A. Solon #347. Col. Loshorales Seccion Alameda, Mexico. D.F., CP—11510

カプコンでは同様の出資比率で六月にもゲームスター社（シカゴ郊外、保木社長）を設立しているが、ゲームスター社の事業は本格化していないとのこと。完全子会社のカプコンUSA社（八五年設立）、カプコンヨーロッパ社（九二年設立）、カプコンアジア社（今年七月設立）があり、メキシコの子会社は五つ目の子会社となる。

コナミレーベル5周年記念
主な音楽を収録
特製オルゴールプレゼントも

"コナミレーベル"設立五周年記念として、「グラディウス・イン・クラシックI」と「II」、「コナミ・シューティングバトル」の計三枚の音楽CDが、いずれもキングレコードから十二月二十二日発売となる。

「グラディウス」の二枚はロンドン・フィルハーモニックオーケストラの演奏によるもので、「I」はフルオーケストラでのアレンジ版、「II」はピアノ、五重奏、四重奏などでのアンサンブル・アレンジ集になっている。

「シューティングバトル」はコナミの主なシューティングゲーム音楽をロック調にアレンジ。各三千円。三枚とも購入するとオルゴールが付く。

事務所移転

恵和工業㈱＝埼玉県羽生市上岩瀬一一二四、☎（〇四八五）六一—四一〇〇、浜田英一社長。

㈱アクシス＝東京都大田区蒲田五丁目三十六番五号、第十坂入ビル、☎五七一〇—六〇九一、村上彰社長。

シムス㈱＝東京都渋谷区渋谷三丁目三番二号、渋谷MKビル、☎五四六七—四〇一一。

NECアベニュー㈱＝川崎市高津区久本二の四の一、☎（〇四四）八五七—八六九一。

㈱関経商事＝兵庫県姫路市町坪二八一の一、☎（〇七九二）九七—四三六三。

株式に改組

㈱若葉商会（旧・㈲若葉商会）＝神奈川県座間市南栗原一丁目十二番十五号、☎（〇四六二）五四—五四二三、上林誠一郎社長。

論潮

不況に強い？

クレーンゲーム機用の景品は、よほど人気の高いものは別として残ったものは半額処分になったとか聞く。各地で広がったクレーンブームは去ったと見てよいが、ぬいぐるみ景品はそれなりに定着するのではないか。また メダルゲーム場の運営については、適切な管理運営をしているところでも売上げ減は免がれていない、と言われる。

これらは、長びく不況から個人消費が低迷してきているため、都市部を中心に市場の飽和感が強まったため、と一般に受けとられている。と言うのは、株式公開各社の九月中間決算の内容を見ると、かなり大きなロケーションを増やした大手でもオペレーション収入の増加が見られなかったり、積極的なリストラを実施したテクモですら二四%減になった（九三年三月末三十一店から六店増、三店減とした）からである。

オペレーション収入だけのオペレーター会社の売上高はどうなっているのか、データは公表されていないため分からないが、平均で前年比二—三割減少と言う声が比較的多い。しかし、バブル景気で余計に収入が増えたぶんだけ消えたにすぎず、専業オペレーターの収入は全体としてここ数年安定している、と言う人もいる。本当のところはどうなのか。もしオペレーション収入の減少が長期傾向となるのならば、早急に原因を究明し、対策を講じることが、業界としては急務になる。

一方で、ゲームは不況に強いとか言う。またテトリスのような広範囲で長く続くヒット作が出現すれば状況は好転する、とも言える。しかし不況でも強いとされるヒット作が出現しなければ、とても良くならないことも事実だろう。これらはSCロケ、遊園地などでも共通する課題である。

「景気の良い時こそ将来の不況に備えて改善すべきだ」と、業界のトップリーダーのひとりは述べ、「しかし、だれもそうはしない」と嘆いていたが、本当に困ったことだと言える。

東京国際空港内に風営ゲーム場

「ANAフェスタ」

全日空商事とITS共同経営、セガ社リース

「ANAフェスタ」ロケの入口部分と店内のようす

東京国際空港（羽田空港）で九月二十七日業務を開始した新旅客ターミナルビル「ビッグバード」内に、全日空商事㈱（本社東京、青木久頼社長）と㈱ITS（本社東京、岩田弘文社長）の共同経営によるゲーム場が同ビルと同時オープンした。

これは同ビル一階到着ロビー内にある「ANAフェスタ」（フロア面積約三百平方㍍）の中に、物販と併設して設けられたもの。全日空商事は全国の空港や全日空系ホテルなど計約三十ヵ所で物販店を経営しているが、ゲーム場併設はこれが初めて。ITSは日本空港ビルディングの関連会社で、東京タワーや横浜港、氷川丸などでのロケを運営しており、「ANAフェスタ」内ゲーム場の運営は同社が担当している。

同ロケは風営八号許可店で、同空港を管轄する東京空港警察署での初の風営店となる。このため許可審査は念入りに行なわれ、地元教育関係者も視察に来たそうだ。

設置機械はセガ社のリースによる三十一台で、TVゲーム機十七台（ミディ型十二台、コックピット型五台）、クレーン機三台、その他アーケード機八台、定置型乗物機二台という構成。空港内のため機種選びについては、メダルゲーム機は初めから除外したほか、空中戦ゲームを避けるなどの配慮をしたとのこと。

ゲーム場の売上げは一日平均三十万円で、見込み額を三割ほど上回っている。とくに飛行機のぬいぐるみを景品に使った三台のクレーン機の売上げがよく、売上げ全体の半分を占めると言う。

ゲーム場と物販フロアは高さ一㍍の仕切りで区切られ通り抜けができないようにしてあり、それぞれ別々に入口を設置。

物販では玩具約八百種とANAグッズなどを販売。ゲームと物販の売上げ比率は二対一とのこと。

なお空港内ロケはこのほか、新千歳空港内に昨年七月開設されたエイトレジャー物産運営店がある。また来年九月開港する関西空港内に、カプコンとコナミがそれぞれゲーム場を設ける予定。

特許・実用新案出願公告・公開（11月4日〜19日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㈲は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

十一月八日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、5－80235、60－267737。

十一月十日＝「メダル貸出器」、サミー工業㈱（東京）、5－80919、62－102045。

実用新案出願公告

十一月十八日＝「スロットマシンのリール装置」、㈱ユニバーサル（栃木）、5－45337、60－41566。

特許出願公開

十一月九日＝「ゲーム機の遮蔽装置」、㈱シグマ（東京）、5－293247、4－97775。「ゲーム機における被隠蔽体の位置決め装置」、同、5－293248、4－97776。「ゲーム機における昇降台の位置検出装置」、同、5－293249、4－97777。「ディスプレイ用搬送装置およびこれを用いたゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、5－293250、4－124345。「ショベル型ゲーム装置」、同、5－293251、4－124346。「音声対立を利用する対話ビデオゲーム方法」、ロバート・マキャンドル・ベスト（米国）、5－293252、4－209423。「電子ゲーム装置及びその記憶装置」、橋本正敏（三重）、5－293253、4－168145。

十一月十六日＝「多段式押釦スイッチ並びにこの多段式押釦スイッチを用いたテレビゲーム機」、三和電子㈱（東京）、㈱イーデーエス（東京）、5－300984、4－134119。

十一月十九日＝「シューティングライドゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、5－305181、4－135578。「占いライド」、同、5－305182、4－135579。「ゲーム機械用座席揺動装置」、㈱タイトー（東京）、5－305184、3－190037。

実用新案出願公開

十一月九日＝「観覧車」、㈱フジタ（東京）、5－82483、4－3140 1。

十一月十六日＝「クレーンゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、5－84382、4－26705。「ゲーム機用シートの振動機構」、コナミ㈱（兵庫）、5－84389、4－25299。

千葉・富津の「イオン富津SC」内

「プラザカプコン」2層メリーを核に

カプコンが新規直営大型ロケ2店目

上の写真は3階から見た吹き抜け部分のようすで、2層式メリーゴーランドが広い空間にほどよく収まっている。下はトーナメント用「スーパーストII」、奥はメダルゲーム機フロア

千葉県富津市に新設されたSC「イオン富津ショッピングセンター」内に、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）運営による大型ロケ「プラザカプコン」が同SCとともに九月二十五日オープンした。

同SCはデベロッパーであるイオン興産㈱が千葉県南部で最大の商業拠点作りをめざし、四年前から開発を進めてきたもの。五万六千平方㍍の敷地のうち二万二千平方㍍を使って建てられた三階建てビルで、扇屋ジャスコを核店舗に八十の専門店が入っている。また広域商圏を対象とした郊外型SCとして、千八百台収容の無料大駐車場があり、SC全体で一日平均一万人の来場者を見込んでいる。

「プラザカプコン」は、カプコン直営大型ロケとしては新潟の「カプコサーカス」（今年七月開設、本紙第455号参照）に次いで二店目となる。なおイオン興産とのテナント契約によるロケは子会社の㈱カプトロン運営の二店を含め、これで三店目。

二階と三階の二フロアを使用し、中央が大きく吹抜けになっている。フロア面積は二階千三百八十五平方㍍、三階千百五十五平方㍍で計二千五百四十平方㍍。総設置機械台数は約二百五十台。AMフロアに隣接して同社経営飲食店「カプテリア」も設置されている。総投資額は約十二億円、初年度売上げ目標は六億円。

上は3階通路に面したクレーン機コーナー、下は2階フロアのようす

風営8号対象外での運営

同ロケは新風営法対象外として運営。同SCが風俗営業制限地域（住居地域）内にあるため、同社では規制対象機種をいわゆる"一〇%"未満に抑え「二階と三階に振り分けるなど、レイアウトと設置機種選定に苦労した」としている。

同ロケの特徴は、吹き抜けを利用して設置された高さ約八㍍の「二層式メリーゴーランド」にある。同機は岡本製作所製の屋内型二層式メリーゴーランド第一号機で、定員は三十四名、屋内型としては国内最大級のもの。同機の総工費は約一億円とのこと。

二階は同機を中心にアーケードゲームコーナーとメダルゲームコーナーに大きく分かれている。二階の機種構成はTVゲーム機約五十台（コックピット中心）、プライズマシン十五台、スポーツゲーム機約十台、フリッパー六台、その他アーケード機約十五台、メダルゲーム機約五十台（多人数用は三十二人用「ロイヤルアスコット」ほか五台）の計約百五十台。

うちTVゲーム機では六十㌅型八台による八人トーナメント式「スーパーストII」が好評とのことで、十月中旬に実施した同機ゲーム大会では参加希望者の行列が出来たそうだ。このほか大型機は「ギャラクシアン3・プロジェクトドラグーン」「D3－BOS」なども設置されている。

3階は吹抜けを囲むようなL字型フロアで、「ボウリンゴ」六レーン、ミニSL、アスレチック遊具、エアーアクション遊具など親子連れを対象にした機種が過半数を占める。このほかTVゲーム機四十台（うち二十五台が「スーパーストII」）、その他アーケード機四十台など計約百台を設置。

プレイ料金は大型機が二－三百円、アーケード機百円、メダル貸出し料金は十五枚三百円。

二階は「ハーバーフェスティバル」、三階は「ファンタジーカーニバル」をテーマに装飾しているが、メリーゴーランド自体の装飾性が高いため、これを生かすよう全体に控え目に装飾したそうだ。

上品な雰囲気のフリッパー設置部分（上）とミニSLコーナーのようす

運営スタッフは社員十名、アルバイト二十五名で、店長と副店長以外はオープン前に地元で採用している。

営業時間は午前十時から午後十時まで。なお風営対象外だが、午後六時以降の十六歳未満の入場を断わるという注意書き看板を入口に掲げている。

同社では直営大型ロケの名称について、一号店は「サーカス」だったが、ほぼ同じコンセプトでの展開を考えていることから、今後新規オープンする場合はすべて「プラザ」に統一していくとの方針を固めている。

ANAHEIM, CALIFORNIA

The Amusement & Music Operators Association
International Exhibition & Educational Seminar for the
Coin-Operated Amusement, Music & Vending Industry

AMOA・EXPO'93　AMOA・EXPO'93

《フリッパー、その他》

TVゲーム機やフリッパー以外のアーケードゲーム機は、米国ではほとんど全部がリデムプション機構付きで、景品でも付けないと遊んでくれないというのが情けない。ナムコ許諾のデータイーストUSA社「コズモギャング」にしても、結局リデムプション機構付きであり、出てきたチケットを貯め、一定の枚数で景品と交換する。もっともロケーションによっては、こうしたリデムプション機構を使わずに済むところもあるが、わずかである。

AMOAエキスポ93では、けっこう数多くのリデムプション付きアーケードゲーム機が出品されたが、タイトー・アメリカ社によるフットボール投げの「ツー・ミニッツ・ドリル」（TVモニター付のタッチダウンパス）と、ファブテック社によるボール投げゲーム機「スーパーマリオブラザーズ」が目立っただけで、低調だった。少しでも面白くないと、いくらリデムプション付きでも、プレイヤーは付かないという思いが強い。

少し変わったところでは、サーフシステム社がTVモニターと一体型の「スナーファー」を出品。これは足元のミニサーフインボードに乗り、モニター内のサーファーになった気分で楽しむ、というもの。スノーボード用のソフトもある。

またAEE社はカウボーイが馬の上から牛にロープを投げるという「ロデオ・ローパー」を出品、驚かせた。

このほかの出品機については省略する。AMOAエキスポ93では、ジュークボックスの出展関係ばかりまとめたJKゾーンと、パーツなどの出展を固めた"静かなエリア"を設けたが、これは騒音などを考慮したため。

これはユニークなシミュレーター。サーフシステム社「スナーファー」

ミッドウェー社がTV機やフリッパー部門など賞独占

AMOAエキスポ93の二日目の夜、アナハイムヒルトンで恒例のアワード（賞）ショー&バンケット（夕食会）が開かれた。レコード関係を別にして、表彰されたAM機は次のとおり。うち「新製品部門」、「優良展示部門」は展示場に来たオペレーターの投票で決まり、他は約一年間のオペレーション実績による投票で決まった。

◎新製品部門＝ミッドウェー社「モータルコンバットII」。

◎優良展示部門（大、中、小別）＝モービルレコード社、マシンオマチック社、バレー社。

◎最も多くプレイされたTVゲーム機（完成品）部門＝ミッドウェー社「NBA JAM」。

◎最も多くプレイされたTVゲーム機（キット）部門＝ミッドウェー社「モータルコンバット」。

◎最も多くプレイされたフリッパー部門＝ミッドウェー社「アダムスファミリー」。これは二年連続受賞となった。

◎最も斬新な技術部門＝セガ社「バーチャレーシング」。

◎最も多くプレイされた電子ダーツ部門＝アラクニッド社「ギャラクシーダーツ」。

◎最も多くプレイされたプールテーブル部門＝バレー社「クーガー」。

◎最も多く利用されたジュークボックス部門＝ロウ社「レーザースター」。

◎最もプレイされたリデムプションゲーム部門＝グレイハウンド社「スキルクレーン」。

◎最も人気のあるその他ゲーム機部門＝ダイナモ社「エアホッケー」。

TVゲーム機関係ではミッドウェー社が圧倒、フリッパー部門を含め四部門も独占した。とくにTVゲーム機関係では、昨年まで連続受賞したカプコンUSA社が退けられたのが印象的だ。

日系の会社では、米国セガ社だけが受賞した。このためセガ社の鈴木久司常務が米国セガ社ハウエル・アイビー副社長と壇上に登った。

電子ダーツ、プールテーブル、ジュークボックス、リデムプションゲーム、その他の各部門の受賞者はほとんど全部が昨年と同じ（その他部門は製品まで同じ）。賞を与えることで、さらに優秀な新製品の開発を期待する、という意味あいはなく、AMOA賞は価値を下げつつある。

アトラスソフト社の小間で（左から）アトラス・野口利幸部長、米国アトラスソフト社のジョン・山本社長。同社はもともと家庭用子会社だが、業務用を携えてAMOAエキスポに初めて出展した

AMOA・EXPO'93　AMOA・EXPO'93　AMOA・EXPO'93

【前号からの続き】

フリッパーに勢い

WMS社系2社とデータイースト 快調に新作を出品。プリミア社も

フリッパーは米国ではTVゲーム機に次ぐ重要な分野で、米国のAMゲーム機を象徴するものとなっている。これは、ロケーションによってはフリッパーのないところが多い日本とはまったく異なる。フリッパーの取り扱い、プロモーションには手間がかかる（実際はほとんど手間がかからない）という理由で、日本では育たないのだ、とは古くからのオペレーターの説明。こういう違いについて考えてみるのも必要なことかも知れない。

米国のオペレーターにとってフリッパーは稼ぐ機械であり、ゲーム場にとってなくてはならないもの、とされている。しかもフリッパーはいずれも米国のメーカーが、次々と新技術を導入、優秀な新製品を開発し続けているので不安がない。

これはWM社系のウィリアムズ社とバリー／ミッドウェー社、それにデータイースト系のデータイースト・ピンボール社がここ数年たて続けに開発を進めてきたことと、巻き返しを狙うプリミア社、新規参入を果しつつあるアルビン・G社が刺激になっているため。さらにカプコン系のゲームスター社は、まだ表舞台に出てきていないが、新規参入をうかがっているとされている。

AMOAエキスポ93ではウィリアムズ社が、パラマウント映画「スタートレック——ザ・ネクスト・ゼネレーション」とタイアップした同名の新作を披露した。このフリッパーにはこれまで以上のフィーチャーが盛り込まれ、映画のテーマ曲も入っている。同社では映画の登場人物のそっくりさんまで配し、会場を盛り上げた。

バリー商標のフリッパー製造権を持つミッドウェー社は、未来社会の闘かいを描いた英国コミックをもとに開発された新作「ジャッジ・ドレッド」を発表した。出荷が十一月と間近かで、これも注目されている。

データイーストUSA社は、なお出荷中の「ラストアクションヒーロー」に加え、新作「テイルズ・フロム・ザ・クリプト」を出品。これはテレビで人気の高いスリラー番組をもとにしており、その恐ろしい雰囲気を大事にして開発された。

ゴットリーブ商標を使うプリミア社は、出荷中の「グラディエーター」と、十一月発売の「ワイプアウト」を出品した。「グラディエーター」は未来社会での対戦をテーマに、「ワイプアウト」はスキーの転倒をテーマにしている。同社の製品は、前記三社と比べやや衝撃的な人気に欠けるところが難点。

D・ゴットリーブ氏の志を継ぐアルビン・G社は、新作フリッパー「ピストル・ポーカー」を披露。西部の酒場でのポーカーがテーマの二階建てだが、健全性に反するのではないかと思われる。同社は独自のピンボール機「ディノザウル・エッグ」も披露したが、これはフリッパー・ピンボール機ではなく、プレイヤーは手前の二本のレバーを操作して、プレイフィールドを動かし、ボールをうまく集めるというもの。プレイフィールド上の穴にボールを落としてはいけない。リデムプション機構付き。

ウィリアムズ社の新作フリッパー「スタートレック——ザ・ネクスト・ゼネレーション」

プリミア社「ワイプアウト」

データイースト社「テイル・クリプト」

AAMA合同パーティーで（左から）ナムコ・アメリカ社のフランク・コーゼンチーノ氏、米国コナミ社の平岡賢司社長、同じく業務用部門のマイケル・ロドウィッツ社長、右端の人物は未確認

AMOAエキスポ93の正面入口で（左から）バンプレストの吉川昌之課長、安田則雄専務、エイブルの徳田恭敏常務。視察に訪れたもの

アナハイム・マリオットの前で（左から）中外貿易・原田勉氏、金子製作所・大沢勝部長、金子浩社長、カネコUSA社の富田秀夫社長（新任）

注目のモロニー社の小間。幼児用の音楽教育ゲーム機「タッパチューン」（右側）と、リデムプション用景品自動払い出し機（左側）の二点を出品した

アルビン・G社の小間のようす。手前にあるのが「ディノザウル・エッグ」というピンボール機。右の奥に「ピストル・ポーカー」が並んでいる（裏側にトランプカードのデザイン）

ヨーロッパAM通信

ネオジオに人気 コピー基板急減

イタリアのENADA、安定成長に向かう

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】　イタリアの秋のショー、ENADA93（十月二十一―二十四日、ローマ）は、イタリアの業者団体SAPARの主催で開かれ、八十二社が出展した。そして、展示会場の外側が水びたしになるほどの悪天候にもかかわらず、昨年並みの約四千人が訪れた。

イタリア市場は上向いており、九四年も好調に伸びると予測されていることについては、一般的に知られるところだ。しかしこれは、どうしたら売上げが安定して上昇するかを業界が自ら示そうと努力してきたからであり、この展示会でも広範囲のAM機器を出品してみせた。

米国AMOAエキスポ93（十月二十一―二十三日）と日程が重なったため、例年ならENADAに来ていた欧州の主な業者やメーカーが来れなかった。とくに米国のメーカーは、例年ならイタリアのディストリビューターを支援できたのに、それができなかったのは大きなマイナスだった。

右の写真上はゼネラルゲーム社がヒットさせた16×9キャビネット。下はたぶんスペインのピクマチック社製と思われるLDガンゲーム機。ここでは「マーベラバイス」となっている。

イタリアでのフリッパー人気は回復し、伸びてきている。このため新製品だけでなく、中古品も多数出品された。ビリヤードやテーブルサッカーも順調だが、TVゲーム機は減少傾向にある。これは、家庭用TVゲーム機が普及したこと、オリジナルのPC基板が不足していること、あるいはコピー基板が入手困難なこと、などいろいろな理由が挙げられている。

CDジュークボックスは本体、キットとも、例年以上に多数出品された。

このほかノベリティゲーム機、キディライド、電子ダーツ、自販機などが展示された。

イタリアではギャンブル機が禁じられているが、だからと言ってそういうメーカーがいないと言うわけではない。フランス市場向け「ガムマシン」（本紙第461号参照）のメーカーがイタリアでも増えているし、欧州の中央および東部向けのメーカーもいる。

このためTVカードゲーム機を展示した出展社は、例年より多かったし、フルーツマシン・ビンゴマシンなど一連のグレイエリア（灰色）マシンが「輸出用」として展示された。

関心はプライス

VRゲーム機「バーチャリティ」が出品され、多くの関心を集めたが、価格が高すぎてとてもオペレーターが買えないことも分かった。またHMDを頭に付ける際の衛生上の問題も指摘された。

TVゲームのコピー基板は、これまでイタリアの業界に付いて回ったが、もう終った。展示会に出品されている新ゲームのほとんど全部がオリジナル品だ、と言われている。しかし、こういう見方をだれもがしているわけではない。

問題点のひとつに、PC基板や完成品が減少したため、オペレーターが買えなくなったことが挙げられる。TVゲーム機の組み立てはイタリアで行なわれてきており、このため、キャビネット、モニター、その他のパーツのメーカーの売上げも減ってきた。

家庭用TVゲーム機の普及がどれほど業務用TVゲーム機市場に影響を及ぼすか、については、いろいろな意見がある。業務用の収入に打撃を与えるとか、逆に相乗効果を生むとか、業務用の減少とは無関係だとか。

完成品タイプのTVゲーム機は、主に価格が高いという理由でオペレーターには人気がないが、新製品がずいぶん多数出品された。とくにナムコの新ゲームは注目を集めた。いいゲーム機がもたらされても、オペレーターの予算を超えるものであり、この点を強調するとコピー基板を支持することにつながる恐れがある。

TVゲーム分野は減少しているが、SNKの「ネオジオ」シリーズはまったく別である。展示会ではSNKの代理店、ゼネラルゲーム社が、「サムライショーダウン」、「フェイタルフューリー・スペシャル」、それにデータイースト開発による「スピンマスター」など一連の新ゲームを紹介した。

同社は九四年に新ゲーム、「トップハンター」、「アート・オブ・ファイティング2」、「ワールドカップ・フットボール94」を予定していることまで披露した。「ネオジオ」はオペレーターにとって納得できる価格であり、しかも短期間でそれ以上稼いでくれるので、イタリアでとくに成功している。

ゼネラルゲーム社は、姉妹会社のインタービデオ社が作った「A66直角モニター」を使った、16対9（ワイドビジョン型）キャビネットを出品したが、これは今年七月出荷以来すでに二千台以上も売れているとのこと。

SAPARのロレンツォ・ムジッコ会長によると、イタリアで設置されているのは四十五万台で、その内わけはTVゲーム機三十万台、フリッパー五万台、ジュークボックス一万台、プールテーブル、キディライド、その他九万台となっている。

主なメーカーは八十社で、ゲーム場は二千軒、オペレーターは三千五百もいる。これらの状況は将来あまり変更がないと見られている。SAPARは、ギャンブル機の規制緩和を当局に働きかけているが、議案は懸案を数多く抱えていてそれどころではない。このため九四年初めの総選挙による改善が期待されている。

出展社のうちナムコの製品を展示したのは、シペム／イタル・ジオッチ・ボローニャ社。スーパーマジックレーザーゲームと題する「マーベラバイス」を展示したのはエトナ・ジオッチ社。

カプコン・ヨーロッパ社が出展、「スーパーストII」を並べ、チャンピオン大会ができることをアピールした。エレットロノロ社はセガ社製品を、テクノプレイ社はジャレコ、データイーストの製品など出品した。

（Martin Dempsey）

左の写真上はカプコン・ヨーロッパ社の小間で米田洋介氏。下はデラーザ・コジモ社の小間で展示されたスペインのインダー社フリッパー「ブシド」（武士道）

The Future Is Now
SNK
100
THE 100MEGA SHOCK!
新製品

いつか、あいつと闘う時がくる。

KING OF THE FIGHTERS

りゅうこのけん2
©SNK 1993

龍虎の拳2™

スーパーリアル対戦「龍虎の拳2」、ネオジオから。

100メガショック第7弾、近日登場

NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

ザ・100メガショック!!
高インカムのネオジオがさらに楽しく大容量に。100メガを超えても上限58,000円までの超低価格でご提供します。一段と充実する新ネオジオワールドにご期待下さい。

株式会社 エス・エヌ・ケイ　SNK CORPORATION
本　　社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店 〒160 東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F) TEL.03(3351)8222 FAX.03(3351)8120
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

高品質で低価格！楽しさいっぱいの景品群！

SUPER MARIO KART™
スーパーマリオカートII オールスターズ

餓狼伝説 SPECIAL®

クレーンペット®

12月発売予定
100個 30,000円
あの"スーパーマリオカート"が、オールキャストで再び登場!!
●サイズ：高さ13〜17.5cm
©Nintendo

販売元 株式会社 エス・エヌ・ケイ
製造総発売元 ―あそびは文化 タカラ
※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、一部変更する場合があります。
※表示価格は消費税を含みません。

12月発売予定
100個 29,500円
伝説の"餓狼"達が、ついにクレーンペットに。大人気まちがいなし！
●サイズ：高さ18〜20cm
©SNK 1993

大好評！最新アミューズメントマシンの数々。

まぜまぜして、幸運をキャッチ。

大好評!! ラッキーまぜまぜボタン

景品獲得のチャンスを増やし、高インカムを実現します。
クレーンを動かす前に、このボタンを押し続けると(最大15秒まで)、ぬいぐるみをかきまわす事ができます。1ゲームにつき1回使用でき、デモ動作も可能。

ネオカーニバルスペシャルが、使いやすくなったよ。
ネオカーニバルスペシャル
あの大好評ネオカーニバルスペシャルが、さらに扱いやすくなりました。しかも、愛らしくかわいいデザインで、アイキャッチ効果も抜群。お店を明るく演出し、集客力をアップします。
ネオカーニバルスペシャルミニ・1人用
●外形寸法(mm)：幅900×奥行き883×高さ1,880
●重量：151kg●消費電力：AC100V 110W

まるで映画を見るような迫力と臨場感で、ロケーション演出に効果を発揮します。
ネオ50
●標準設置寸法(mm)：幅1,192×奥行き2,900×高さ1,750
●消費電力：AC100V 330W

ネオ50

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ディズニーアメリカ

新型テーマパーク構想

アメリカの歴史たどり再認識する考え

米国のウォルトディズニー社（本社カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー社長）は十一月十一日、ワシントンDCの郊外にアメリカの歴史をテーマにした新タイプのテーマパーク「ディズニーアメリカ」を建設する計画を検討している、と発表した。

同社によると五億ドル以上投資し、ワシントンDCの西約五十キロメートル、バージニア州北部の土地約千二百万平方メートルに建設される「ディズニーアメリカ」は、ウォルトディズニー社の技術とノウハウを駆使して、アメリカが持つ力と多様性を改めて知るためのテーマパークとなる。

これは当然ながら、従来の同社テーマパークと異なり、ミッキーマウスやドナルドダックなどのキャラクターの出番が少なることにもつながる。

「ディズニーアメリカ」では、当面次の九つのセクションが計画される。

①クロスワードUSA＝一八〇〇―五〇年にわたる商業発達を体験する。②大統領の広場＝一七五〇―一八〇〇年の民主主義確立を、オーディオアニマトロニクスで再現する。③ネイティブアメリカ＝一六〇〇―一八一〇年のインディアンの生活をたどる。④シビルウォー・フォート（南北戦争の駐屯地）＝一八五〇―七〇年の内戦をサークルビジョンなどで体験する。⑤ウィ・ザ・ピープル＝一八七〇―一九三〇年、移民がたどりついたエリス島（ニューヨーク）を再現する。⑥エンタープライズ＝一八七〇―一九三〇年の産業革命を体験する。⑦ビクトリー・フィールド＝一九三〇―四五年の戦争を、VR技術を使って体験する。⑧ステートフェア＝一九三〇―四五年に盛んだった観覧車、ローラーコースターなどの伝統的遊園地を再現する。⑨ファミリーファーム＝一九三〇―四五年の農場の生活を体験する。

ウォルトディズニー・イマジニアリング社のボブ・ワイス副社長は、これらは大まかな構想にすぎず、今後さらに詳細を詰めていくとしている。構想によると、早くて九五年に着工、九八年に開業となる。年中オープンとはならず、一―二月は休園、春と秋は週末だけオープンというスケジュールになる、との見込みも発表している。

かなり大がかりなテーマパーク構想ではあるが、建設予定地にはこれまでもテーマパーク建設や巨大モール（ショッピングセンター）建設を挫折させてきた反対派住民がいて、早くもディズニーアメリカ建設反対の意思を示している。ウォルトディズニー社では、こうした反対派を含め地元住民の理解を求めるとのこと。従って、どうなるかは分からない。

ユーロディズニー

大赤字明らかに

初の通年9月決算を発表

一方、フランスのユーロディズニー社は十一月十日、九二年十月から九三年九月までの年間決算で五十三億四千万フラン（約九億二千百万ドル）の赤字になったことを明らかにした。ユーロディズニー社を四九%所有している米国のウォルトディズニー社も、九三年第四・四半期（七―九月）期で七千七百万ドルの赤字となったと発表した。同社の四半期ベースの赤字は八四年以来九年ぶり。

ユーロディズニー社は九二年四月にオープンして以来、一年半で約千七百万人の入場者を集めたヨーロッパ最大のテーマパークだが、入園客の消費が予想以上に少なく、収入が低迷していた。また、いわゆる絶叫マシンが少ないとの指摘があったため、ディズニーのテーマパークでは珍しくこれら絶叫機の導入を決め、今年五月にループコースター「タンプル・ド・ペリル」（危険な塔）などを設けている。

さらに経費削減など進めたが、ユーロディズニー社の九三年九月決算は巨大な赤字となったことについて、同社では開業経費など特別損失三十六億フランを計上したためと説明している。確かに東京ディズニーでも、初期投資を負ったまま開業し、赤字から黒字へ転換するのに数年かかったことを思えば、それほど不思議ではない。

ユーロディズニー社の株式はパリ証券取引所に上場されており、巨額の赤字という結果から、株価は大きく下落し、さらに注目されることになった。数ヵ月前から「ユーロディズニーは経営悪化で閉鎖するのではないか」という予想が出ているけれども、同社のスチーブン・バーク副社長は「お客さんが来ている限り、閉鎖するということはありえない馬鹿げた話」と一蹴している。

ユーロディズニーに打撃を与えられたかたちのウォルトディズニー社の九三年九月期は、前年の八億一千七百万ドルの利益に対し、三億ドルと減益となった。

AMOA93―94期の

グリーン新会長

ビル・ベッカム氏は理事に

RAグリーン氏

全米AM機オペレーター協会、AMOAの新会長（九三―九四年期）に、ローズマリー・コインマシン社（サウスカロライナ州マートル）のR・A・グリーンIII氏が就任、十月二十二日から活動を開始した。三月の役員会で内定していたもので、クレイグ・ジョン前会長（九二―九三年期）から会長職を引き継いだ。

グリーン氏は四十歳。家業はアミューズメントビジネスで、すでに三十六年に及んでいる。三代目でAMOAの役員になった最初の人物としても知られている。過去一年間AMOAの第一副会長を務めてきた。

九三―九四年期の第一副会長（次期会長予定）にはタミ・ノーバーグさん（C&Nセールス社）が就任したほか、執行役員が次々と就任した。ノーバーグさんはAMOAのガバメント・リレーションズ（対政府交渉）委員会の委員長となり、1ドル硬貨発行などの課題に取り組む。

なお理事三十人のうち十人ずつ毎年改選されているが、今回の十人にはレッドバロン社のビル・ベッカム氏も含まれている。

AMOAではエキスポ93を通じて、①TVゲームでの不必要な暴力シーンをなくするよう求めていく、②UL規格による表示などAM機の安全表示を徹底させていく、③メーカーによる直接的なロケ進出に懸念を示す、との三点にわたる声明を採択した。

米ウィリアムズ社とデータイースト和解

フリッパー特許訴訟で

米国のウィリアムズ社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）は十一月十一日、データイーストUSA社（本社カリフォルニア州サンノゼ、福田哲夫社長）に対する特許／商標訴訟で和解、データイーストUSA社がウィリアムズ社から許諾を受けることになった、と発表した。

ウィリアムズ社による訴訟は、フリッパーに関するウィリアムズ社の特許と商標をデータイーストUSA社が侵害したとして、九二年と九三年にシカゴにある連邦地裁に提出されていた。被告はデータイーストUSA社とデータイースト・ピンボール社（シカゴ郊外にあるフリッパー部門）、同部門のゲアリー・スターン副社長、開発のジョー・カミンコウ部長。

データイーストUSA社と他の被告は、この訴訟の中でウィリアムズ社の訴えをすべて否定していた。

今回の和解に伴い、データイーストUSA社は訴訟の対象になった特許および商標についてウィリアムズ社から許諾を受け、ロイヤリティを支払うことになった。和解では、これ以上明らかにしないことになっている。

ドイツ大手買収に

WMS社が意欲

うわさ広まるがいぜん不明

ドイツはヨーロッパのうち有力市場のひとつと考えられており、ドイツ市場で最も影響力のあるのがガーゼルマングループのノバ社とされてきたが、米国のWMS社がガーゼルマングループを買収するという話が、十月ごろから噂として流れて来るようになった。

WMS社の子会社であるウィリアムズ社、ミッドウェー社のTVゲーム機、フリッパーをドイツ市場で独占的に販売してきており、WMS社がガーゼルマングループを買いとれば良いことずくめだ、とはノバ社のハンス・ローゼンツバイク社長の話であるが、本当のところは分からない。

ガーゼルマングループは、ドイツのギャンブル機市場でも大手メーカーであり、この点からも魅力になっているもようだ。

カナダ・オンタリオの

コピーヤー有罪

今年初めRCMPが摘発

AAMAの発表によると、カナダのコピー業者ロバート・ローズ容疑者に対する罰金刑がこのほど言い渡された。いくつか不明な点があるが、発表内容は次のとおり。

今年初めにカナダのRCMP（米国FBIに相当する）は、テン・オー・フォー社（オンタリオ州バリー）と同社経営者のロバート・ローズ容疑者宅を家宅捜査し、事務所から五十三枚のコピー基板を押収していた。

この事件はバリーの州裁判所に移され、このほどカナダ著作権法違反（無断コピー品の販売など五つの罪）で有罪、ひとつの罪当たり千カナダドルの罰金を言い渡されたとされている。

米国コナミ社

業務用社長ポスト新設

米国コナミ社（本社シカゴ郊外）では十月、業務用部門の社長という新ポストを作り、マイケル・ロドウィッツ氏を任命した。家庭用部門社長というのはない。米国コナミの社長は十一月に坂本進氏から平岡賢司氏に受け継がれた。

ドロウィッツ氏はロウ・インターナショナル社やバリー社で長年勤めたのち、パーツメーカーのウィコ社で販売担当副社長を七年間勤めたベテラン（10めんに写真）。

話題のマシン

3次元CG画像「バーチャファイター」
ポリゴンで格闘
セガ社、「スーパーメガロ」キャビネットで

ＴＶ格闘ゲームに初めてＣＧポリゴンを使った「バーチャファイター」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から十二月六日発売となった。

これは毎秒十八万ポリゴン表現が可能な３Ｄグラフィックスエンジンと32ビットＣＰＵを使ったもので、キャラクターが３Ｄ形式でダイナミックな動きをするためリアル感がある。〝結城晶〟を中心とする八人の格闘家キャラクター（選択）による「世界格闘トーナメント」を行なうもの。八方向レバーと三つ（パンチ、キック、防御）のボタンを操作。二人同時プレイ、途中参加、継続プレイも可能。同じキャラクター同士の対戦もできる。

試合は一ラウンド三十秒で体力がなくなるとＫＯ。画面はリングの一部分が表示され、相手がリングから出ると一ポイント獲得。設定ポイントを先取すると勝ちになり、次の相手と対戦。レバーの入れ方とボタンの組合わせでいろいろな技を使える。キャラクターの動きは滑らかだが、ボタン操作に対する反応はやや緩やか。ポイント獲得時の技は別の角度から見た画面で再生される。２Ｐ用50インチ画面新キャビネット「スーパーメガロ」（幅一一四センチ、奥行二二〇―三一〇センチで調整可能、高さ一八七センチ）使用で定価二百二十二万五千円。

バーチャファイター

アイレムのＴＶ格闘ゲーム
独特の技で速攻
「パーフェクトソルジャーズ」

ＴＶ格闘ゲーム「パーフェクトソルジャーズ」が、アイレム㈱（本社大阪、高嶋由之社長）から十二月九日発売となる。

これは八人のキャラクターから一人を選び、一対一の格闘を展開するゲームで、キャラクターにスピード感があり、色彩が派手なこと、個性のある必殺技を駆使することなどに特徴がある。八方向レバーと六つ（パンチとキックのそれぞれ強中弱）のボタンを使用。二人同時対戦プレイ、同じキャラクター同士の対戦も可能。

八人のキャラクターは武士、ギャル、メカ怪獣などタイプがまったく異なる。レバーを同方向へ二回入れると一瞬のうちにダッシュし相手に近寄って攻撃するという技に迫力がある。このほか飛び道具、敵と踊っての投げ、叩きつけた上での踏みつけなど面白い技を使う。ゲームは一ラウンドタイマー制とダメージゲージを併用している。基板販売のみでＯＰ価格十五万八千円。

パーフェクトソルジャーズ

セイブ開発の「雷電II」
強力な武器加え
日本システムから基板で

㈲セイブ開発（本社東京、浜田均社長）製ＴＶシューティングゲーム機「雷電II」が、㈱日本システム（本社東京、村上栄司社長）から十二月中旬発売となる。

これは「雷電」をグレードアップした続編で、爆裂の破片や砂煙などの描写が細かくグラフィックが一段とリアルになり、サウンド面も向上。また武器も強力になり、一定時間連射を続けると曲線を描き敵を追尾する「プラズマレーザー」、広範囲に拡散する「拡散レーザー」などを新装備したことが特徴。八方向レバーと二つのボタン操作、ゲームの進め方は前作と同じ。田園地帯から海洋、遺跡、敵基地などを進み全部で八ステージ構成。ショットは八段階、ミサイルは四段階にパワーアップ。基板販売のみでＯＰ価格十七万八千円。

雷電II

サミーのＴＶプライズ機
幼児向けゲーム
「けろっぴの一緒に遊ぼう」

ＴＶプライズゲーム機「けろけろけろっぴのいっしょにあそぼう」が、サミー工業㈱（本社東京、里見治社長）から十一月下旬発売となった。

これはサンリオのキャラクターを使用したもので幼児向け。〝ケロッピ〟をボタン一つで操作し、降下するアメをキャッチする「アメ取りゲーム」、ボールをジャンプして飛び越える「ボールよけゲーム」、三つの箱から宝物を探す「宝探しゲーム」のいずれかを選んでプレイ。タイマー内にクリアすれば景品カプセルが払い出される。幅九〇×奥行八五×高さ一九八―二〇五センチ。ＯＰ価格五十二万八千円。

けろけろけろっぴのいっしょにあそぼう

話題のマシン

東亜プランのうそ発見ゲーム
えんま大王ＤＸ
タイトーとタカラＡＭから

㈱東亜プラン製ＴＶうそ発見機式ゲーム機「えんま大王」の〝デラックス〟タイプが、㈱タイトーと㈱タカラアミューズメント（本社東京、佐藤安太社長）の二社から十二月三日発売となった。

〝スタンダード〟タイプ（本紙第461号本欄参照）は上部に〝えんま大王〟の顔だけをディスプレイしたものだが、「ＤＸ」はその上半身をデザインしアイキャッチ効果を高めたもの。プレイ内容は同じ。25インチ型で幅一二〇センチ、奥行八〇センチ、高さ一八〇センチ。ＯＰ価格百四十八万円。

えんま大王（ＤＸタイプ）

東亜プランＴＶシューティング「バッグン」
特殊戦闘機発進
タイトーからＴＶ機３種とアーケード機

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から、十二月上旬までにＴＶゲーム機三機種とアーケードゲーム機一機種が発売となった。

まず㈱東亜プラン（本社東京、林泰三社長）製ＴＶシューティングゲーム「バッグン」が十二月七日発売となった。

これは縦画面、縦スクロールの空中戦ゲーム。ある惑星内で全基地を制圧した革命軍に対して、政府軍が特殊戦闘機で戦うというもの。八方向レバーと二つ（ショットとボンバー）のボタンを操作する。二人同時プレイ、途中参加も可能。

戦闘機は三種類から選択。それぞれ武器が異なり、矢のようなショットでパワーとレベルアップにより扇状に広がりミサイルも発射できる「メガウェイショット」、雷のようにスパークするレーザーで追尾攻撃も可能な「サンダースパークレーザー」、ボタンを押したままで連射し離すと分裂する「スプレッドウェーブ」を装備。アイテムにより五段階パワーアップ、ボンバーのストックなどができる。また撃破成績に応じてゲームレベルがアップする。二人同時プレイでは強力〝ダブルボンバー〟も使える。持ち機数制。基板販売でＯＰ価格十六万八千円。

バッグン

サン電子の「上海III」
２人協力と対戦

サン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）製ＴＶパズルゲーム「上海III」が十一月下旬発売となった。

これは米国アクティビジョン社パソコンソフトを業務用化したもので、「上海」シリーズ第四作目（第一、二作は同社、三作目はホットビー／タイトー「スーパー上海」）。

基本的には「上海」「上海II」の流れでバージョンアップしたもの。二人同時プレイに協力と対戦の二つのモードが加わった。協力は一つの牌の山を交互プレイで崩していくもの。対戦は二分割画面で別々にプレイし、どちらかが黄金牌を取るとステージが終わり、勝ったプレイヤーにハンデが付いて次のステージへと進む。このほか牌配列の選択が可能になり、隠れた牌が一定時間見ることができるなど新ヘルプ機能が追加された。またクリア時に神経衰弱タイプのサブゲームもある。カーソル移動レバー、二つのボタン操作、ゲームの進め方などは従来と同じ。全ステージクリア、手詰まり、時間切れでゲーム終了。基板販売のみでＯＰ価格十四万八千円。

上海 III

新ＴＶモグラ叩き機と「ラッキーカーニバル」

タイトー製ＴＶゲーム機「ザ・ファーストファンキーファイター」と、アーケードゲーム機「ラッキーカーニバル」が、いずれも十一月下旬発売となった。

「ザ・ファーストファンキーファイター」はモグラ叩きタイプのＴＶゲーム。画面内九ヵ所（縦三列、横三列）のいずれかにサメやワニなどが出現するので、それに対応したボタン（計九つ）をタイミングよく叩くとやっつけることができる。一発で倒せない敵もいるので注意。通信対戦機能もある。一人用アップライト型で定価九十七万五千円。なお二人用キャビネットも十二月中旬発売となる。

「ラッキーカーニバル」は、バズーカ砲でピンポン玉を発射し、前方の左から右へと流れる円柱形カプセルの景品を落とすというガンゲームで、三人用。景品の手前に〝ゴキデター〟が描かれたパネルがあり、左右へ動いて射撃の邪魔をする。落とした景品は自動的に払い出される。幅二四〇センチ、奥行二九〇センチ、高さ二四三センチ。ＯＰ価格三百三十万円。

ザ・ファーストファンキーファイター

ラッキーカーニバル

1993年の動き

国内の動き

1992年 12月

1 第13回青少年指導員養成講座（東京）

7 JAMMA第20回理事会（東京）＝風営法改正求める陳情書検討資料で討論

8 JAMMA／AOU第2回幹部懇談会（東京）＝風営法に関する陳情の扱いで意見交換

10 和歌山県協設立総会（和歌山）＝会長に金谷晴夫氏

18 NSA、風営法に関する陳情書を警察庁に提出。AOUも24日提出。

22 テクモの株式が店頭公開。警察庁「風俗環境白書」発表＝遊技機賭博の検挙件数急減

★ 本誌「ベストヒットゲームズ25」に基づく92年「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」にカプコン「ストリートファイターII」（二年連続）とセガ社「F1エキゾーストノート」＝12月下旬に表彰

1993年 1月

6 JAMMA、JAPEA、AOU共催「新春賀詞交歓会」（東京）

7 AOU近畿地区協議会「新春賀詞交歓会」（大阪）

17 ナムコ「新年チャリティーコンサート」（東京）

18 セガ社取引関係者新年会（東京）

26 任天堂、家庭用TVゲームにてんかん発作に関する注意文を付けると発表、セガ社は2月5日発表。JAPEA第63回理事会（大阪）。CSG総会（東京）

28 JAMMA、警察庁へ風営法改正の陳情書を提出＝対象遊技設備の限定など

2月

9 JAPEA新年懇親会（沖縄）

16 「AOU93アミューズメント・エキスポ」（千葉・幕張メッセ、～17日）。NSA第8回総会（幕張メッセ）。JAMMA第21回理事会（東京）＝米国AAMA会員のAMショー出展を認める

3月

2 JOU第20期総会（名古屋）＝優良機メーカー表彰

19 鳥取県協設立総会（鳥取・倉吉）＝会長に前田達人氏

23 JAMMA／AOU第3回幹部懇談会（東京）＝風営法問題で機種区分案検討

24 ナムコと米国E&S社、CG技術応用AM機共同開発で提携に合意

25 「アリバシティ神戸」（神戸）オープン

4月

6 サミー工業、セタ、ビスコ共同開発「システムSSV」説明会（東京）

15 TDL開園10周年＝延べ入園者数1億3千万人に

21 JAPEA第64回理事会（東京）＝PL法導入阻止の方向へ

22 JAMMA第22回理事会（東京）＝賛助会員会費値上げ、総会提出議案を了承

23 「特許法等の一部を改正する法律」公布、94年1月1日施行

27 余暇開発センター「レジャー白書93」発表。熊本県協設立総会（熊本）＝会長に嶌田亘人氏

海外

1992年 12月

★ 米国スキーボール社がバリテック社を買収

★ アメリカンサミー社、シカゴ郊外に移転、社長に鈴木義治氏

★ フランスのアミログループ解消、クーニックグループに

8 フランス・パリ郊外で「フォーレンエキスポ／アミューズエキスポ」（～11日）

★ 米国IGT社とバリー・ゲーミング社、スロットマシン特許訴訟で和解

16 ナムコ・アメリカ社、アラジンズ・キャッスル社買収で合意

★ 米国VWE社をティム・ディズニー氏が買収

23 旭精工、台湾でホッパーの無断コピー業者を特許権侵害で告訴＝5月18日和解

1993年 1月

★ 米国アタリゲームズ社ALG社製品の海外独占販売権取得

5 オランダで「VANエキスポ」（～7日）

6 英国紙「デイリーメール」、家庭用TVゲームによる子どものてんかん発作を報道

7 米国ラスベガスで冬季「CES」（～10日）

★ K&U、ドイツのハノーバー近郊に欧州事務所開設

25 米国ロックオーラ社創業者、ディビッド・ロックオーラ氏死去

27 英国ロンドンで「ATEI93」（～29日）。ドイツ・フランクフルトで「IMA93」（～30日）

2月

1 ジャレコUSA社社長に井川真一氏

2 英国地方警察、TVゲーム機コピーヤーを初摘発、偽造基板165枚押収＝9月27日著作権法違反で有罪判決

4 台湾、台北で初のAM機展「TAE」（～8日）

9 カプコンUSA社の訴えでコインテック社が偽造基板販売で有罪＝8月6日罰金刑など言い渡し

12 イタリア警察、デヌーノ氏の会社など摘発、「モータルコンバット」偽造基板120枚押収

25 ハンガリーで初の遊技機展「Hunia93」

3月

1 コナミ・ヨーロッパ社社長に安藤壯氏、コナミ・コンチネンタル社社長に別府宏一郎氏

3 ナムコと中国企業の合弁会社「シャンハイ・ナムコ社」設立

9 アイルランドで「アミューズエキスポ93」（～10日）

11 米国ラスベガスで「ACME93」（～13日）。イタリアのリミニで「春のENADA93」（～14日）

22 米国連邦最高裁、「ゲームジーニー」著作権訴訟に伴う仮処分取り消し決定を不満とする米国任天堂の上告棄却

25 米国ALG社、著作権侵害などでスペインのピクマチック社を訴え（ラスベガス）

4月

14 セガ・オブ・アメリカ社、米国2大CATV会社との提携発表＝「セガ・チャンネル」実現へ

30 セガ社、「ジェネシス」コンパチソフト著作権訴訟でアカレイド社と法廷外和解を発表。チェコのプラハで「A+LTS93」（～5月2日）

風営規制続く業界

国内の動き

5月

7 JAMMA、パチンコ／パチスロ機を改造し景品払い出し機能を付けた機種の製造販売の自粛を求め会員に通知

8 「横浜・八景島シーパラダイス」オープン＝セガ社屋内遊園地「カーニバルハウス」設置

18 JAMMA第23回理事会および同第5回総会（東京）＝景品提供機で説明。加賀電子プライベートショー（東京）＝日本セルモ製「サイコダイバー」披露

24 コナミ新作展（東京、大阪など全国5会場、～27日）＝「マーシャルチャンピオン」など発表

27 JAPEA第65回理事会および同第13回総会（熱海）＝功労者表彰、理事補選で角田一郎氏選任

28 佐賀県協設立総会（佐賀）＝会長に三橋国和氏

6月

2 AOU第12回理事会（東京）。日本カラオケスタジオ協会がカラオケボックス運営自主規制基準決定

3 富山県協設立総会（富山）＝会長に秋田康夫氏。「東京おもちゃショー93」（千葉、幕張メッセ、～6日）

10 NSA、第27回例会で景品払い出し機能を付けたパチンコ／パチスロ改造機の不買宣言

15 JAMMA「電取法型式認可試験に関するセミナー」およびAMショー小間決定会（東京）

16 AOU第4回総会（東京）＝景品払い出し機能を付けたパチンコ／パチスロ改造機の自主規制案作成へ

25 サミー工業、米国プリミア社製フリッパーの国内独占販売代理店に

29 サノヤス・ヒシノ明昌、会長に太田黒尚雄氏、社長に大野伊佐男氏

30 セガ社、英国WI社とVRゲーム機共同開発で合意

7月

2 3DOジャパン㈱設立＝社長に小玉章文氏、16日記者発表

7 AOU第13回理事会（東京）＝景品提供機の自主規制を緊急決定

8 日本遊園地協会（NAPA）第14回総会（岩手）＝理事長に白川公一氏

11 「AOIA」（神戸・六甲アイランド）内遊園地「ダイナバーン」オープン

17 熱海後楽園ホテル内遊園地「アピオ」オープン。「ベイパーク石巻」（宮城・石巻）オープン

23 JAMMA「景品提供機の資料作成に関する説明会」（東京）。警察庁「平成5年版警察白書」発表

30 「フェニックスリゾート・シーガイア」（宮崎）オープン

8月

1 新風営法総理府令と施行規則の一部改正施行＝許可申請・届出の添付書類をわずか簡素化

5 タイトーの株式、東証二部上場

14 「タイトーパーク・キャノンボールシティ」（東京・町田）オープン

19 JAMMA／AOU第4回幹部懇談会（東京）＝景品提供機で意見交換

23 任天堂、米国シリコン・グラフィックス社と64ビット機開発での合意を発表

24 任天堂家庭用ソフト展「ファミコンスペースワールド93」（東京・晴海、～26日）

25 ナムコ、米国マジックエッジ社と資本提携および「ホーネット1」の日米での両社独占的展開を合意したと発表

26 「第31回AMショー」（千葉・幕張メッセ、～28日）＝6年ぶりにJAMMA／JAPEA共催。JAMMA、AOU、AAMA、AMOA、BACTA頂上会談

9月

1 AOU「景品提供を伴う遊技機営業に関する自主規制」を会員に通知

3 カプコン、「ストII」著作権侵害でデータイーストに対し日米両国で民事訴訟

22 サノヤス・ヒシノ明昌、新会長と新社長の就任披露パーティー（東京、28日大阪）

10月

5 「エレクトロニクスショー93」（千葉・幕張メッセ、～9日）。トーワジャパン新作展（東京、7日大阪）

8 カプコンの株式、大証二上場

13 ナムコ新作展（東京）＝「スズカ8アワーズ2」など発表。シグマ新作展（～14日東京、19日大阪）＝ROMキット販売開始

14 第9回AOU技術研修会（大阪、～15日）

20 JAPEA第66回理事会（大阪）

22 中部地区で初のローカル展「AMマシンフレッシュ93イン中部」（名古屋）

25 シグマ商事、パチンコの三共に対し「8ライン」特許侵害で訴訟

11月

10 AOU第14回理事会および同第4回全国大会（京都）＝「模範優良店」表彰

11 埼玉県警がSNKのTVゲームキャラクターを盗用した玩具業コウダの経営者ら逮捕

15 ナムコ、ソニーの次世代家庭用TVゲーム機の業務用への応用で基本合意。コナミ・名古屋支店開設披露

25 セガ新作展（東京、26日大阪）＝「バーチャファイター」など発表

26 データイースト、カプコンの訴えに対し反訴提起

海外

5月

17 米国連邦地裁、NESセキュリティシステム特許を認める略式判決＝7月29日陪審が同様の評決。同、台湾のNESソフト偽造業者二社に巨額の損害賠償と世界中への販売禁止命令。米国AAMA、新会長にスチーブ・コーニスバーグ氏

26 ユーロマット新会長にブライアン・ミーデン氏

28 メキシコ検察、初のコピーヤー摘発、偽造基板800枚押収

6月

3 セガ・オブ・アメリカ社、電話回線による「ジェネシス」多人数通信プレイ導入でAT&T社と提携。カプコンがシカゴに、ゲームスター社設立

8 米国ニューヨーク市警察、違法ギャンブル機1400台、TV機無断コピー基板270台分押収、45人逮捕。シャンハイ・ナムコ社初のロケオープン＝入場料制

7月

20 メキシコシティで「メキスポ93」（～21日）

21 JAMMAとAAMAによるTV機偽造基板対策の国際組織「AAG」発足＝団長にボブ・フェイ氏

22 ブラジルのサンパウロで初の「SALEX」（～24日）

8月

★ 欧州の五つの遊園地が新機構「GET」結成

15 テクノスジャパン「米国オレゴン・サマーキャンプ」実施

16 カプコンの香港子会社「カプコンアジア社」業務開始＝社長に大谷弼氏

9月

9 米国シカゴで「ピンボールエキスポ93」（～12日）

17 台湾、台中市で「TAE93」（～21日）

22 フランスのパリで「アミューズエキスポ93」（～24日）

30 米国ナッシュビルで「ファンエキスポ93」（～10月2日）

10月

5 英国バーミンガムで「LIW93」（～7日）

9 米国パナソニック社、3DO仕様の家庭用TVゲーム機「リアル」発売

15 米国ラスベガスに「ルクソール」オープン＝セガ社ロケ「バーチャランド」も開設

21 米国アナハイムで「AMOAエキスポ93」（～23日）。イタリアのローマで「ENADA93」（～24日）

27 英国ロンドンで「ALプレビュー」（～28日）

11月

11 米国ウォルトディズニー社がテーマパーク「ディズニーアメリカ」の構想発表

16 カプコン、メキシコ子会社設立を発表

17 米国ロサンゼルスで「IAAPA93」（～20日）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.214

山川萬里

単身赴任〈6〉

なかば自分の好奇心によって単身赴任を選びとった池田に、しみじみと迫ってくるものがあった本が『歩くひとりもの』津野海太郎著であったそうだ。

なかに――ひとりもの、年を越す――という一文がある。

――ここ数年、年の暮れになるといつも以下の二つのことをやる――

二つのうちのひとつは神田明神への初詣であるが、池田がつよく惹かれたのはもうひとつのほうの長谷川如是閑の短編にまつわる話である。

――まず「ひとりものに又も大晦日の晩が来た」とはじまる長谷川如是閑の短編「ひとりもの」を読む。この小説を如是閑は一九〇七年（明治四十年）、かれが三十二歳のときに書いた。このときも、またこのあとも、一九六九年に九十四歳で亡くなるまで如是閑は一度も結婚したことがない。からだが弱かったためといわれているが、正確なことはわからない。ひとが独身でありつづける正確な理由など、わからないのがふつうなのだ。いずれにせよ、東京の小さな家でひとり暮らしをしている小説の主人公、語り手の「余」が、この時期の、そろそろひとりものとして生きる覚悟をかためつつあった作者自身の分身であったことにまちがいはない。

小説の冒頭、その「余」がだれもいない部屋のまんなかであぐらをかき、隣家のばあさんがはこんでくれた年越し蕎麦をすすりながら、ああ、ひとりものの生活はなんと自由で希望にみちているんだろう、と悦に入っている。ひとは三十前後に、はじめて「ひとりものたる自覚」をもち「一種の寂寥を感ずる」が、じつはこれは人生の一大危機なのだ。

……此の寂寥に打勝たれた者は、其の上は自殺に行き、其の下は堕落に行く。然し天下の多数は上にも行かず下にも行かずして其の中に行く。中とは何ぞ、即ち亭主である。その寂寥の感は天下青年をして相率いて世のつねの亭主たらしむるのである。然らば此の寂寥に打勝ったものはというと、これが真の意義におけるひとりものになるのである。自殺と堕落と亭主との三つの敗北のうち亭主は尤も平々凡々の敗れ方である。（中略）さればひとりものは敗北ではなくして勝利である。羞恥ではなくして誇である。屈従ではなくして自由である。呪詛ではなくして祝福である。苦痛ではなくして快楽である。悲哀でなくして歓喜である。怯懦ではなくして勇気である。

こうして意気軒昂、正月のモチを切るも自由、切らないも自由、でも用もないから、とりあえず切るだけは切っておこうかと錆びた包丁をとりだした途端、かれは猛烈な睡魔におそわれる……。

ふと気がつくと、そこは陰気な西洋の屋根裏部屋で、骨と皮ばかりに痩せおとろえた西洋人の老人が、ボロにくるまって呻いているのが見える。ふいに扉が開いて、近所の人たちがドヤドヤと部屋にはいってくる。ひとりの女が大声で、こういいはなつのが聞こえる。

「ひとりものが七十になったら、川へでも身を投げて了うのが一ち宜しう御座んす」

余は何故か此の光景を見たいとは思はぬが、之を見て居って平気であるといふことを良心に対して立証する必要もあるやうに感ずるので、事もなげに瞑めて居ると、やがて病人はむくむくと起き上がって、眼を剥き出し、歯齦を喰ひ縛って、何とも形容の出来ぬ物凄い顔をして……

……すうっと立ちあがり突然、その瀕死の重病人がかれの上におおいかぶさってきた。と思うや、隣家のばあさんの声が、

「おやおや魘されてるよ此の人は。ホラホラおめでたう」――。

六年前の年末、荻窪の教会通りにある古本屋で『近代日本ユウモア叢書2・長谷川如是閑集』（双柿社、一九八一年）という本を買ったら、そこにこの「ひとりもの」がはいっていた。以来、私は年の瀬がめぐってくるたびにこの小説をよみ、「中とは何ぞ、即ち亭主である。自殺と堕落と亭主との三つの敗北のうち亭主は尤も平々凡々の敗れ方である」という如是閑の啖呵に大いに快哉をさけび、そして、つぎの瞬間には、冷たい屋根裏部屋に横たわる老哲学者（作者の説明によれば、かれはゾラの小説の登場人物なのだそうな）や、かれに自分の未来のすがたをみて震えあがった明治のインテリ独身男とともに、たったひとりで恐怖心にまみれて死んでいく――つまり死んだふりをしてみることにしているのである――

池田は今年は自分も津野海太郎のように、大晦日にはいちど恐怖心にまみれて死んだふりをしてみるのも悪くないなとおもっている。

長谷川如是閑はいわゆる明治の人であるからか、勝利、敗北といちいち言動に大仰なところが目に立ち、元気である。池田には流石に如是閑の元気さはなく、実際には如是閑によって平々凡々の敗れ方をした敗北者である亭主である。

しかし単身赴任によって、あくまでも人工的なものにしか過ぎない境遇ではあるけれど、このところはずっとひとりものであるのだ。

ひとりものの誇、自由、祝福、快楽、歓喜、勇気を垣間見ることもできた。

今では他の人といっしょに食事をしたり飲んだりするのよりも、ひとりぼっちでする食事のほうがずっと好きになってしまっている。

他の人がいっしょにいて楽しさが増えてくるという場合ももちろんあるのだが、他の人がいるから煩わしいというのも、これはこれで、けっこう多いのである。

年末年始の交通機関のラッシュを考えあわせると、今年、一年ぐらいはひっそりと一回死んだふりの大晦日というのはどうだろうと池田はいっている。

DECEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	餓狼伝説スペシャル（ＳＮＫネオジオ） Fatal Fury Special (SNK)	7.64
2	1	スーパーストリートファイターII（カプコン） Super Street Fighter II (Capcom)	7.46
3	5	グランドストライカー（ヒューマン／トーワジャパン） Grand Striker (Human)	7.25
4	3	サムライスピリッツ（ＳＮＫネオジオ） Samurai Shodown (SNK)	6.41
5	9	ハットトリックヒーロー '93（タイトー） Hat Trick Hero '93 (Taito)	6.31
6	6	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.13
7	7	プレミアーサッカー（コナミ） Premier Soccer (Konami)	6.00
8	4	サンダードラゴン（電龍） 2（ＮＭＫ／サミー） Thunder Dragon 2 (NMK/Sammy)	5.90
9	8	ニューマンアスレチックス（ナムコ） Numan Athletics (Namco)	5.78
10	–	野球格闘リーグマン（アイレム） Ninja Batman (Irem)	5.75
11	12	スーパーリアル麻雀 PⅣ（セタ／サミー） Super Real Mahjong PⅣ* (Seta)	5.68
12	10	クイズ・クレヨンしんちゃん（タイトー） Quiz Crayon Shin-Chan* (Taito)	5.65
13	16	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.45
14	13	クイズ・チャンネルクエスチョン（中日本リース） Quiz Channel Question* (Nakanihon)	5.33
15	11	熱闘！激闘！クイズ島（ナムコ） Netto Gekito Quiz-to* (Namco)	5.31
16	14	スーパーワールドスタジアム '93激闘版（ナムコ） Super World Stadium '93 Heavy Fighting (Namco)	5.30
17	18	上海 II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	5.27
18	17	クイズ学問ノススメ（コナミ） Quiz Gakumon No Susume* (Konami)	5.18
19	23	セイブカップサッカー（セイブ） Seibu Cup Soccer (Seibu)	5.17
20	15	ぐっすんおよよ（アイレム） Risky Challenge (Irem)	5.00
21	24	エメラルディア（ナムコ） Emeraldia (Namco)	4.94
22	22	クイズ人生劇場（タイトー） Quiz Life Theatre* (Taito)	4.92
23	26	タントアール（セガ社） Tant-R (Sega)	4.88
24	19	ストIIダッシュ・ターボ（カプコン） SFII・CE Turbo (Capcom)	4.84
25	29	所さんのまーまーじゃん（セガ社） Tokorosan's Mahjong* (Sega)	4.80

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	リッジレーサー（ナムコ） Ridge Racer (Namco)	9.75
2	3	サイバースレッド（ナムコ） Cyber Sled (Namco)	7.73
3	6	エアコンバット（ナムコ） Air Combat (Namco)	7.38
4	4	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	7.32
5	2	エイリアン3 ザ・ガン（セガ社） Alien3-The Gun (Sega)	6.91
6	5	Ｆ１スーパーラップ（セガ社） F1 Super Lap (Sega)	6.58
7	8	早押しクイズ王座決定戦（ジャレコ） Speed King-King of Quiz* (Jaleco)	6.57
8	7	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	6.46
9	10	キャプテンフラッグ（ジャレコ） Captain Flag (Jaleco)	6.25
10	12	タイトルファイト（セガ社） Title Fight (Sega)	6.07
11	13	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	5.95
12	11	ＮＢＡ ＪＡＭ（ウィリアムズ／タイトー） NBA JAM (Williams/Taito)	5.91
13	15	バーチャレーシング（デラックス）（セガ社） Virtua Racing (DX) (Sega)	5.30
14	14	ファイナルラップ 3（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 3 (Standard) (Namco)	4.93
15	16	ラッキー&ワイルド（ナムコ） Lucky & Wild (Namco)	4.60

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	6.60
2	2	ロッキー&ブルウィンクル（データイースト） Rocky&Bullwinkle (Data East)	5.60
3	7	フック（データイースト） Hook (Data East)	5.00
4	9	リーサルウェポン 3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	4.57
5	8	ストリートファイター II（プリミア） Street Fighter II (Premier)	4.50

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	ハイパーディスコタイフーンＤＸ（タイトー） Hyperdisco Taifun (DX) (Taito)	7.75
2	1	バスケットスタジアムW（タスコ） Basket Stadium W (Tasko)	7.60
3	4	キャプテンゾディアック（タイトー） Captain Zodiac (Taito)	6.55
4	3	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	6.50
5	5	ボタン早押し選手権（ナムコ） Button Hayaoshi Champion Ship (Namco)	5.00

Overseas Readers Column

Recession Hurts Nintendo But Sega, Capcom Stay Strong

With no sign of an end to the recession which began all of four years ago and with the effect of the high Yen on foreign exchange markets, most Japanese companies have been retrenching. However, in spite of such circumstances, the amusement business has continued to grow. Recently, however, the recession is beginning to bite. In the first place, operation income has decreased due to a drop in demand with consumers beginning to cut back on playing coin-op games. Regarding home games, demand for software for Super NES has declined in the USA, while the European market has become very slow. As a result, even Nintendo has suffered a setback.

The only favorable results were those of Sega, Capcom and SNK (SNK's stocks are not yet available to the public), all of which have enjoyed hit products. All other companies have been severely squeezed. The following are the recently announced mid-term (April – September 1993) financial results of the eight companies whose stocks are publicly listed.

Nintendo

In its half-year report, Nintendo Co., Ltd., Kyoto, reported revenue of ¥260,175 million, down 6.2% from the same term a year ago, while the net income was ¥32,511 million, down 21.8%. 99.6% of total revenue came from the sales of home video games such as "Super Famicom" (Super NES). The export ratio dropped from 63.3% in the same term a year ago to 59.1%.

Since the release of "Famicom" in the 1984 fiscal year, Nintendo has enjoyed continuous revenue/net income increases. However, it has now experienced its first revenue/net income decreases since then and this aspect has been widely reported.

In October, Nintendo revised its expected results for the fiscal year ending in March 1994 downwards to revenue of ¥500,000 million and net income of ¥64,000 million.

Sega

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥200,645 million, up 19.9% over the same period a year ago and net income of ¥15,905 million, up 15.5%.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥27,402 million, up 8.2%, home videos ¥140,475 million, up 23.7%, operation income ¥31,382 million, up 10.7%, and other income ¥1,384 million. The export ratio increased from 64.2% in the same term a year ago to 68.2%, reflecting very favorable exports of home videos during the period.

Sega revised its forecasts for the entire fiscal year slightly downwards to revenue of ¥380,000 million and net income of ¥30,700 million.

Taito

Taito Corp., Tokyo, reported mid-term revenue of ¥45,731 million, down 6.1% from the same term a year ago, and net income of ¥1,837 million, up 15.7%.

A breakdown of revenue shows that operation income accounted for ¥31,718 million, up 0.5% over the same period a year ago, coin-op games ¥8,434 million, down 9.4%, karaoke equipment ¥3,219 million, down 43.5%, home videos ¥2,147 million, up 4.7%, and other income ¥212 million. The export ratio dropped from 4.5% to 2.8%.

Taito announced its forecast for the fiscal year ending in March 1994 to revenue of ¥95,000 million and net income of ¥4,000 million.

Capcom

Capcom Co., Ltd., Osaka, announced mid-term revenue of ¥44,139 million, up 12.1% over the same term a year ago, and net income of ¥4,013 million, down 7.9%.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥6,876 million, down 47.1% over the same term a year ago, home videos ¥34,298 million, up 45.3%, operation income ¥1,701 million, down 5.4%, and other income ¥1,262 million. The export ratio dropped from 37.0% to 32.8%.

According to Capcom, although exports of coin-op games decreased significantly along with the countermeasures taken against counterfeit boards, exports of home video software increased sharply. Capcom revised its forecast for the fiscal year ending in March 1994 upward to revenue of ¥88,000 million and net income of ¥7,700 million.

Namco

Namco Limited, Tokyo, announced mid-term revenue of ¥31,458 million, down 1.1% from the same term a year ago, and net income of ¥728 million, down 35.9%.

A breakdown of revenue shows that operation income accounted for ¥18,709 million, down 3.1% from the same term a year ago, coin-op games ¥8,971 million, down 2.4%, home video ¥3,740 million, up 17.3%, and other income ¥37 million. The export ratio rose from 5.2% in the same term a year ago to 8.0%.

Namco revised its expected results for the fiscal year ending in March 1994 a little downward to revenue of ¥74,000 million and net income of ¥2,350 million.

Konami

Since Konami's settlement of accounts was made for the 7-month term up to September 1992 and for the 6-month term up to March 1993, a clear comparison cannot be made with the same term a year ago. However, it is virtually certain that Konami Co., Ltd., Tokyo, achieved revenue/net income increases. In the mid-term ending in September, its revenue totalled for ¥17,387 million and the net income ¥325 million.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥5,121 million, home video ¥8,890 million, liquid crystal games for pachinko manufacturers ¥2,131 million, and other income ¥1,243 million. The export ratio was 53.6%, and 81.1% of total exports (or 41.5% of total revenue) was accounted for by home video exports.

In October, Konami modified the expected results for the fiscal year ending in March 1994 downward to revenue of ¥46,400 million and net income of ¥2,050 million.

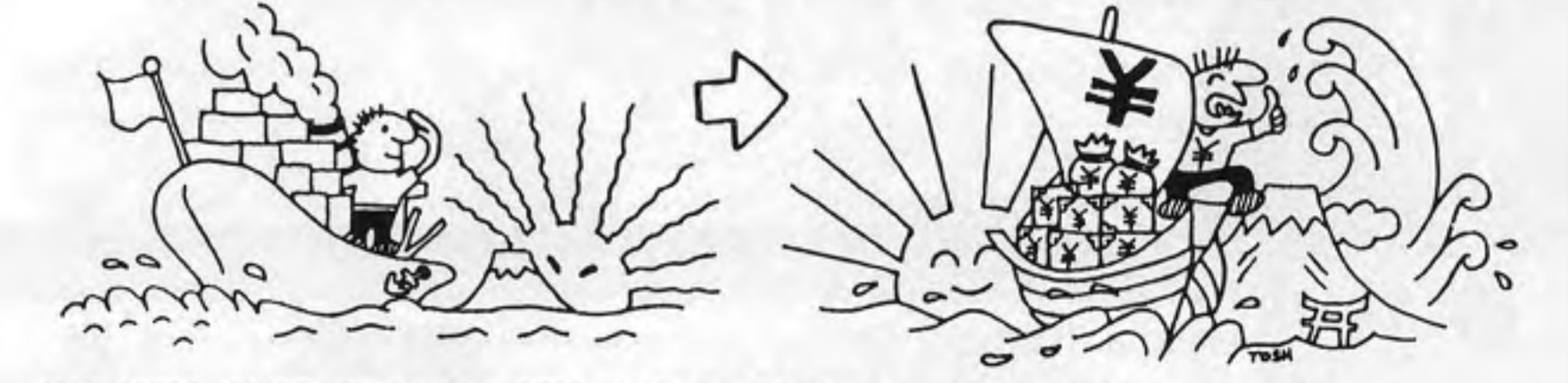
Jaleco

Jaleco Limited, Tokyo, announced mid-term revenue of ¥5,616 million, down 18.2% from the same term a year ago, and net income of ¥4 million, down 98.2%. A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,492 million, down 28.6% from the same term a year ago, home videos ¥1,398 million, up 8.5%, and other income ¥725 million, up 6.3%. The export ratio rose from 12.1% in the same term a year ago to 14.6%.

Jaleco revised the expected results for the fiscal year ending in March 1994 downwards to revenue of ¥14,000 million and net income of ¥400 million.

Tecmo

Tecmo Limited, Tokyo, reported mid-term revenue of ¥4,176 million, down 38.8% from the same term a year ago, and net income of ¥190 million, down 55.7%. A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥349 million, down 19.6% from the same term a year ago, other companies coin-op games ¥1,073 million, down 18.7%, home videos ¥1,843 million, down 52.4%, operation income ¥902 million, down 24.1%, and other income ¥6 million. The export ratio dropped from 22.9% in the same term a year ago to 8.8% reflecting a sharp drop in overseas home video sales.

Tecmo made no changes to its fiscal year forecasts of revenue of ¥14,406 million and net income of ¥780 million.

Merry Christmas !

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

●グランド エフェクト

●スーパー グランド エフェクト

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

株式会社タイトー
本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL：(03)3222-4808